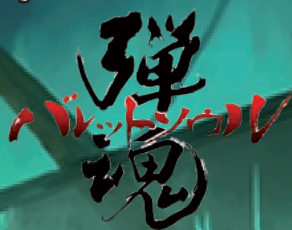
House Games

ANO 2

EDIÇÃO 5

PRESS START







House Games
PRESS START



EDITOR:
RICARDO A.

EDIÇÃO:
RUA DO SEMINARIO, 222
CENTRO- SÃO PAULO - SP
TEL: 3311-1260

Ola.

As melhores parcerias estão sendo firmadas
ACROSS, IMPACTA E BRASIL GAME SHOW
em breve mais parcerias virão e o que isso é de importante, bom pense em promoções e demais

Uma coisa ao qual ficou esquecida por nossa redação foi a nossa sessão anime, pedimos desculpas por isso mas iremos compensar a falha.

Bom é isso pessoal nos vemos na proxima edição.

Abraços
House

WWW.HOUSEGAMES.COM.BR


PLEASE SELECT
トモエ
PERSONA
NAME
里中 千枝
サトナカ チエ
1P
Magician
Chariot
Emperor
2P
36
TIME
を選択してください。
CREDIT(S)


4/8

Ridge Racer Unbounded

Ridge Racer: Unbounded é um jogo de corrida da clássica franquia que já corre nas pistas dos video games há mais de uma década. Agora, o título, desenvolvido pela Bugbear Entertainment, traz algumas alterações significativas na fórmula, deixando o jogo mais destruidor — literalmente.

O game coloca os corredores nas ruas de Shatter Bay, uma cidade fictícia que mistura Chicago, Nova York e outras regiões conhecidas dos Estados Unidos. O local é conhecido por comportar corredores ilegais que batalham para dominar as ruas a qualquer custo. E você, obviamente, fará parte dessa galera.

Além do modo single player, o jogo também oferece a modalidade Crash Race, na qual o jogador deve carregar uma barra de destruição, executando manobras como drifts, saltos e realizando perseguições a outros adversários. Depois de encher a barra, o jogador utiliza a energia dela para causar toda a destruição, abrindo atalhos e prejudicando os oponentes.

Ridge Racer Unbounded presenteia o jogador com um ambiente incrivelmente detalhado. As cidades, além de lotadas de prédios e trânsito pelas ruas, também conta com postes, muros, postos de gasolina, pilastras e diversos outros tipos de objetos. Todos podem ser destruídos e viram pontos, que permitem ao jogador ser ainda mais devastador.
A demolição, bem como ultrapassagens e derrapagens, fazem com que o carro adquira cada vez mais poder. Quando a barra de turbo é completada, é possível passar literalmente por cima dos adversários, recebendo bônus de acordo com o tempo que o oponente passou no ar ou capotando no asfalto.

Existem também os alvos, objetos maiores localizados nos cenários que só podem ser destruídos com a utilização da barra. Sendo assim, é possível atravessar supermercados ou dirigir por dentro de prédios de escritórios, acumulando mais pontos durante o trajeto. Ainda, caminhões de gasolina ou barris explosivos podem ser detonados da mesma forma, causando danos à cidade e aos oponentes que estiverem ao redor.

O resultado dessa mistura são provas incrivelmente intensas, em que o seu poder de demolição é tão importante quando a capacidade do seu carro. A destruição de alvos abre novos caminhos pelos circuitos e garante posições importantes, enquanto explosões podem garantir sua vantagem em relação aos competidores. Em Ridge Racer Unbounded, a lei é fazer de tudo para vencer.
Um dos principais diferenciais de Ridge Racer Unbounded em relação aos outros jogos de corrida é o sistema completo de criação de pistas. No modo online, é possível encontrar uma infinidade de circuitos feitos por jogadores de todo o mundo, voltados para os mais diferentes estilos de pilotagem e que possibilitam acrobacias alucinantes.
O sistema é simples e funciona por meio de blocos colocados em uma grade. Há diversos tipos de "quarteirões" para serem escolhidos e as criações podem variar desde circuitos simples até caminhos intrincados, com diversos viadutos e atalhos para tornar tudo ainda mais empolgante. Após criar o percurso, é hora de acrescentar detalhes, como objetivos destrutíveis, rampas e alvos. É aqui que uma corrida normal pode se transformar em um verdadeiro festival de destruição e o limite para isso é única e exclusivamente a criatividade e disposição do jogador.





A possibilidade de criar provas diferentes já adiciona possibilidades praticamente infinitas a Ridge Racer Unbounded, e as combinações se tornam ainda mais variadas com os mais diversos modos de jogo. Além dos tradicionais, como corridas comuns ou tomadas de tempo, a Namco Bandai se aproveita muito bem das possibilidades que apenas um título como este poderia proporcionar.

Há, por exemplo, provas em que o único objetivo é causar o máximo de destruição possível em um determinado trecho na cidade. Em outras, você está no comando de um caminhão e deve destruir carros de polícia para conseguir fugir. Essa variação torna a experiência mais divertida e evita que o game caia no marasmo.

No quesito controles, Ridge Racer Unbounded chega a lembrar os jogos de corrida do passado. Para correr, basta apenas acelerar, frear e usar o turbo. A ausência de um freio de mão, por exemplo, faz falta em curvas mais estreitas, mas, de maneira geral, a jogabilidade é perfeita para o estilo.

A série Ridge Racer, como um todo, não tem a menor intenção de ser um simulador de velocidade. O objetivo é se divertir ao máximo com as corridas, sem a preocupação com ajustes nos carros ou traçados perfeitos. O problema é que Unbounded leva esse conceito um pouco longe demais.

À medida que avança no game, o jogador vai habilitando novos veículos. As máquinas, porém, apresentam muito pouca diferença de desempenho entre si. Também não existem modelos dedicados a um tipo específico de prova, como carros mais rápidos para corridas comuns ou com boa aceleração para provas de derrapagem.

Sendo assim, o jogador não é estimulado a mudar sua escolha e é capaz de seguir do começo ao final do game com um único veículo, desde que utilize o turbo na hora certa e saiba usar os objetos do cenário a seu favor. Ainda, existem poucas opções de cores para os modelos, reduzindo as possibilidades de personalização





O site oriental da revista Famitsu ganhou acesso às primeiras imagens da nova personagem de Persona 4 The Ultimate in Mayonaka Arena, chamada Labrys. A personagem nunca apareceu em outro game da franquia, contando como exclusiva para o game até agora.

A Famitsu também não revelou detalhes sobre a história da personagem, apenas deixando no ar a dica de que ela veste um uniforme do colégio Yasogami (o mesmo de Persona 4). Labrys também lembra a robô Aigis, personagem de Persona 3: Fes, que era um mecanismo anti-shadow do game.

Persona 4: Arena chega no ocidente no fim do ano, em cópias para Playstation 3 e Xbox 360. No Japão, o game dará as caras no começo de março.

Persona 4: Arena Brawling vai chegar ao Japão no início de Agosto, mais propriamente a 2 de Agosto.

Para além de revelar a data, a revista revelou que o jogo na sua versão caseira vai contar com um modo história.

Inicialmente apenas vamos ter quatro personagens disponíveis mas depois vamos ter mais personagens consoante terminados o modo com outros.

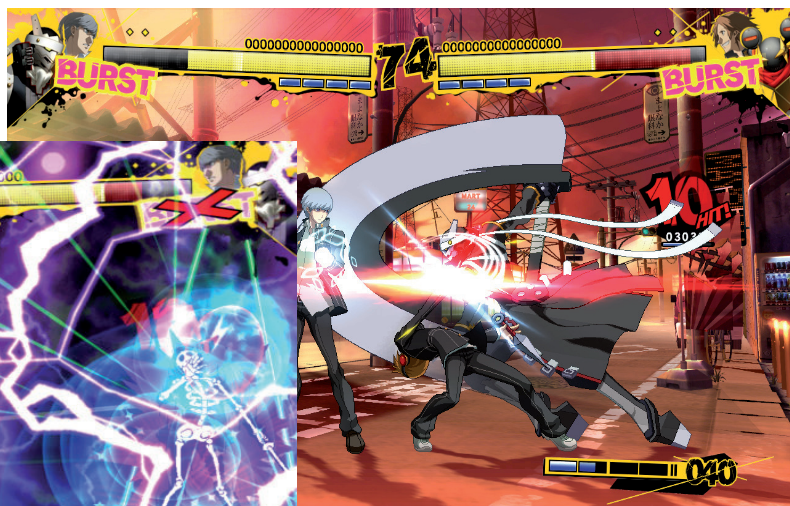
No Japão todas as pré-vendas vão ter direito a um CD com uma banda sonora especial e ainda a um item especial.

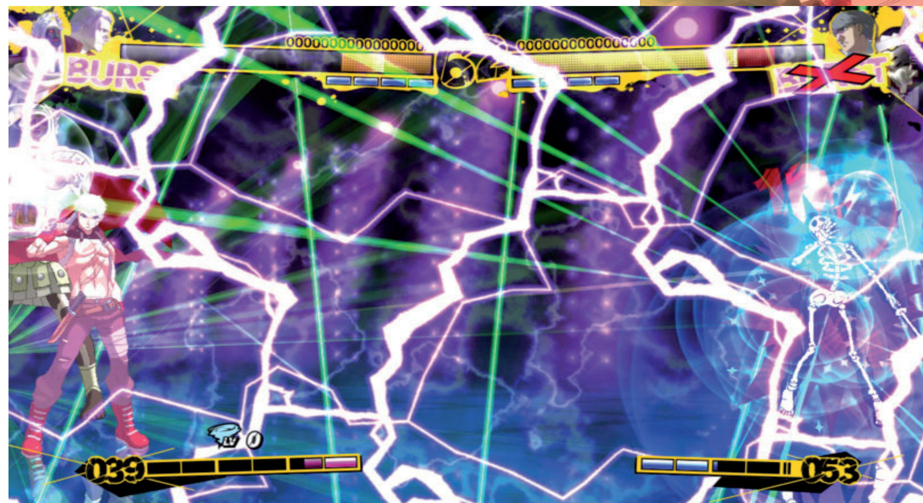






XBOX 360





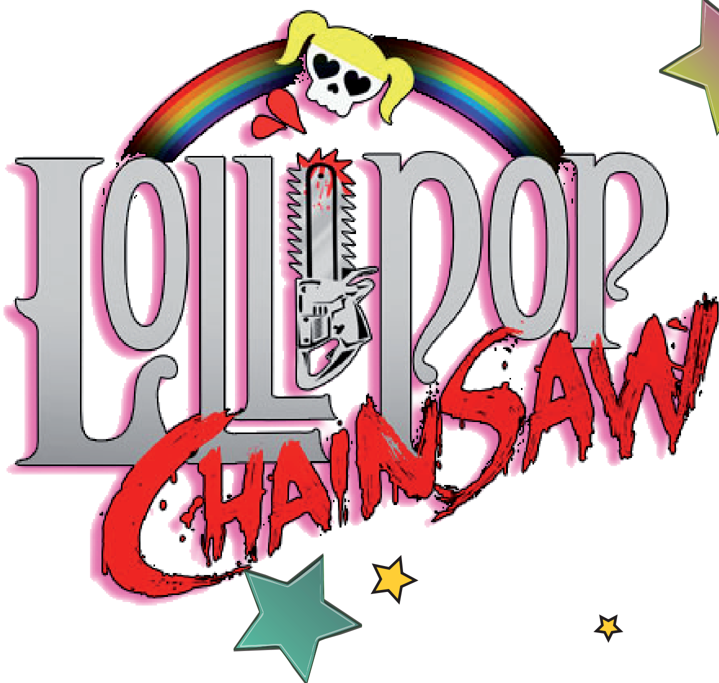






House Games
PRESS START





Diretamente da mente de Suda 51, o responsável por No More Heroes e Shadows of the Damned, Lollipop Chainsaw traz a história de Juliet, uma líder de torcida que, no dia do seu aniversário de dezoito anos, se encontra no meio de um ataque zumbi ocorrido na sua escola.

Em vez de fugir ou se esconder, a heroína deste game decide resolver o problema com as próprias mãos. Ao menos é com elas que ela manuseia a sua motosserra elétrica, com a qual muitos mortos-vivos perderão a cabeça ao tentar fugir de seus ataques.

Contudo, é necessário não somente desmembrar as criaturas do além, mas também despistá-los e enfraquecê-los com rápidos ataques baseados em movimentos utilizados pelas cheerleaders da vida real.

Assim, Juliet terá que utilizar toda a sua habilidade para escapar do apocalipse zumbi ocorrido no dia de seu aniversário, assim como salvar estudantes e funcionários da escola perdidos em meio à confusão. Até porque, quanto mais vitimas caírem, mais zumbis se levantarão.

O aniversário de 18 anos da loirinha Juliet dificilmente será esquecido. Foi justamente nesse dia que a escola da líder de torcida, San Romero Knights, foi invadida por uma infestação de zumbis que infectaram seus amigos e professores.

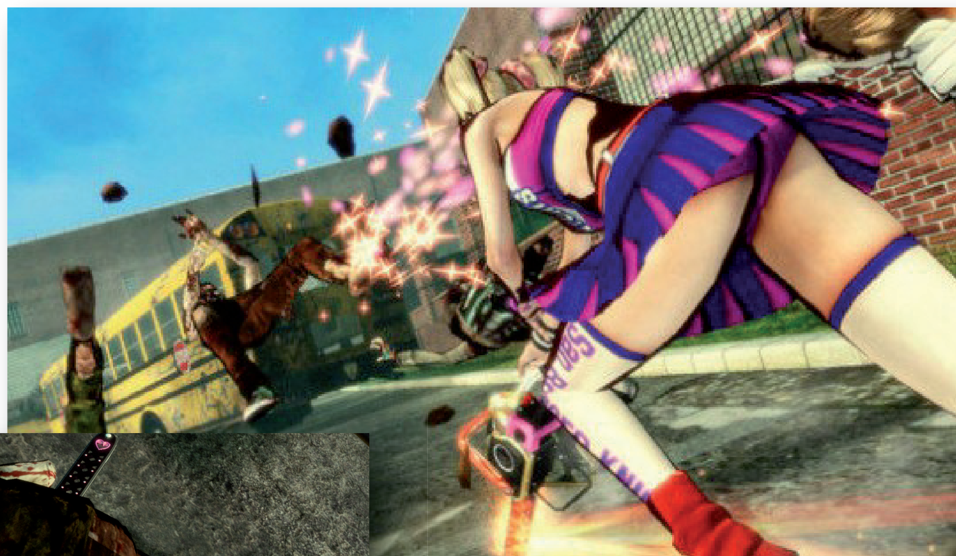
Cabe a ela acabar com esses seres nefastos a tempo de fazer sua festa de aniversário e, para isso, ela está armada com seus inseparáveis pompons, fitinhas e motosserra.

É com essa história maluca que Suda 51 promete amarrar a carnificina zumbi em "Lollipop Chainsaw", mas ele não está sozinho nessa empreitada. Aliás, o japonês soube bem como escolher uma boa companhia para contar essa história.

A trama do game é escrita por James Gunn, roteirista do remake de "Despertar dos Mortos", de 2004. Além deste, Gunn também é responsável por filmes ainda mais grotescos, como "Tromeo & Juliet", que mostra uma visão obscura e violenta do clássico de Shakespeare.

"Suda e a Warner chegaram a mim há dois anos e disseram 'Estamos trabalhando nesse projeto e pensamos que você possa se interessar'. Eles me mostraram o projeto e minha reação foi 'Sim, eu quero estar envolvido nisso. Faço tudo o que vocês esperam que eu faça'", disse Gunn em entrevista à Game Informer.









Assim como o roteiro sem muitas firulas, o jogo segue o estilo dos fliperamas dos anos 80 em sua mecânica. Simples, o jogador controla Juliet na luta frenética contra hordas de zumbis e sua progressão é feita a cada leva de mortos-vivos abatidos.

Segundo a revista Game Informer, um dos cenários testados na demonstração jogável oferecida pela Grasshopper acontece em uma casa de fliperama, a Fulci Fun Center.

Juliet chegou ao local procurando por sua irmã, Rosalind, mas foi surpreendida ao perceber que todos os nerds do local viraram zumbis.
Os controles também chamam a atenção pelo desapego à complexidade: apenas dois botões de ataque, sendo um forte, com a serra elétrica, e um fraco, com os pompons. Caso consiga dar cabo de vários inimigos ao mesmo tempo, Juliet acumula mais pontos.

No final da batalha, Juliet é atacada por Josey, um chefe de fase a bordo de uma nave espacial que joga bombas em estilo 8 bits contra a garota.

Se a temática à principio sugere muito sangue, as bizarrices de Suda 51 visam transformar a experiência de "Lollipop Chainsaw" em algo mais leve, até para agradar as meninas.

Não raro o jogador vai se deparar com magias cor de rosa, corações cintilantes e zumbis que viram purpurina quando morrem.

É sem dúvida, uma abordagem bem diferente à matança de zumbis de jogos como "Dead Rising" e "Yakuza: Dead Souls", mas também, caso "Lollipop Chainsaw" fosse em algum aspecto parecido com alguma franquia já estabelecida, certamente o nome de Suda 51 não estaria envolvido no projeto.

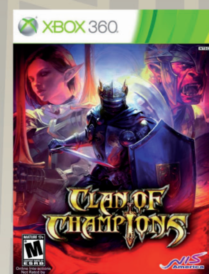














Loja Centro

Rua do Seminario, 222 Centro - São Paulo
Tel: 3326-0045
Horario de Funcionamento:
Seg a Sex: 9h as 18:30h
Sab: 8:30h as 17h

Loja Shopping Tamboré

Av. Piracema, 669 loja - 462A Tamboré - Barueri
Tel: 3581-0394
Horario de Funcionamento:
Seg a Sab: 10h as 22h
Dom e Feriados: 14h as 20h



Enviamos Por Sedex para todo o Brasil

Aceita

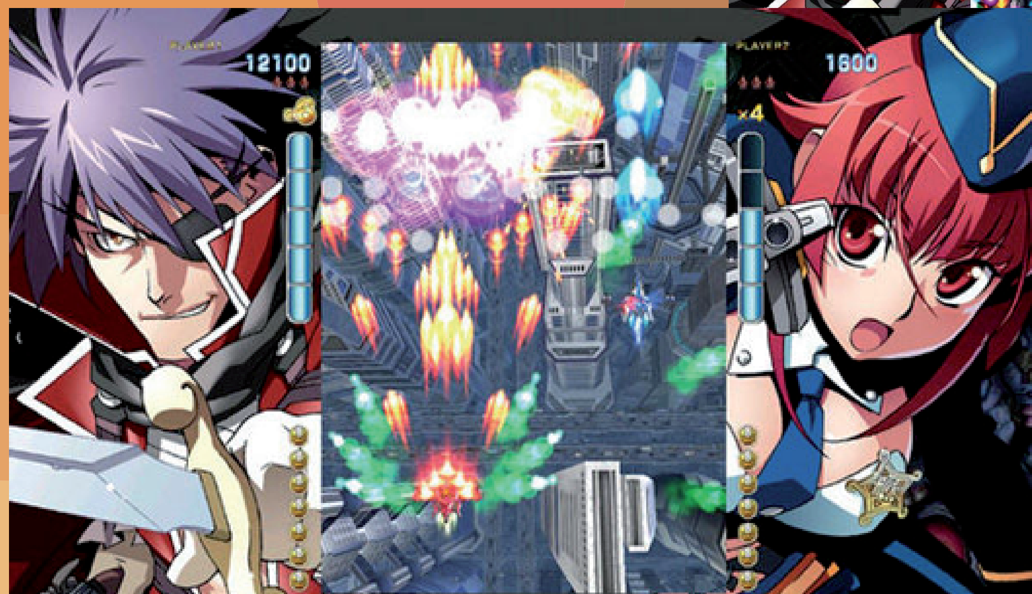
弾魂 バレットソウル

Bullet Soul é mais um Shoot 'Em Up de naves, vertical, em 2.5D, onde ataques incessantes são a chave para a vitória, então prepare suas mãos nos botões do controle e atire.

O jogador escolhe entre 3 personagens, sendo que cada um controla um Mech que é especialista em um tipo de combate. Escolha o que melhor se adaptar a você e voe para o espaço para derrotar os inimigos. Existem estágios secretos e mais personages para serem desbloqueados.









Uma característica especial do jogo, é que no momento que você derruba um inimigo, todas as balas que ele disparou vão desaparecer, então concentre seu poder de fogo nas maiores naves e Bosses, antes que suas balas te atinjam.

O sistema de pontuação do jogo que consiste em destruir seus inimigos o mais perto possível, assim como em 1942: Joint Strike, aumentando assim drasticamente a barra de multiplicador de pontos (Soul Gauge).



DRAGON'S DOGMA







Revelado durante o evento Captivate 2011, "Dragon's Dogma" é uma franquia inédita da Capcom. Ambientado em um cenário típico de fantasia medieval, é um game de ação com elementos de RPG, turbinado pelo motor gráfico MT Framework, que já provou seu valor em "Resident Evil 5" e na série "Lost Planet".

A aventura em "Dragon's Dogma" começa no dia em que a vila de Cassadis é atacada por um dragão. O alvo do ataque é seu personagem, que tem o coração arrancado pelo monstro. O que deveria causar sua morte, porém, faz com que o personagem retorne como um herói. Seu objetivo é simples: eliminar o dragão que roubou seu coração.
Um dragão milenar há décadas desaparecido retorna e começa a espalhar o caos em várias cidades e regiões. É a partir desse acontecimento que a história de Dragon’s Dogma tem início. Nascido da paixão de Hideaki Itsuno, diretor da série Devil May Cry, pelo universo fantástico de “O Senhor dos Anéis” e de outras lendas nórdicas, o game nos leva a um mundo medieval aberto repleto de criaturas mitológicas.

A proposta do jogo é recriar uma ambientação típica de RPGs, mas com uma jogabilidade muito mais voltada para a ação. Ainda que a ideia se assemelhe ao que a própria Capcom fez em Monster Hunter, desta vez o grande foco está na história e não apenas na caçada.

Podendo escolher uma entre as três classes disponíveis, seu personagem cria uma espécie de vínculo com a criatura lendária e, aos poucos, acaba conhecendo um mais detalhes sobre o passado do mundo e as razões de seu retorno.

Entre as novidades do título, está a inteligência artificial avançada, que faz com que seus parceiros – aqui chamados de Pawns – sejam realmente úteis na hora de enfrentar inimigos mais poderosos. Seres como grifos, hidras e dragões só podem ser derrotados graças à ajuda dos aliados, que conseguem traçar estratégias próprias e fazer com que suas táticas sejam aplicadas de maneira eficiente.



Finalmente a Ubisoft tornou oficial Assassin's Creed III com o seu primeiro trailer e segundo a própria afirma, o espetacular vídeo é feito com recurso ao motor de jogo, algo completamente fascinante. Assassin's Creed é uma série de enorme profundidade e com histórias e mundos paralelos ao central que vemos nos videojogos. AC dá ainda a sua própria visão de alguns dos maiores acontecimentos da história que moldaram a humanidade (neste terceiro já temos a Ubisoft a brincar com a travessia do rio Dellaware por George Washington num dos quadros mais famosos sobre a altura aqui retratada). Mas voltando ao trailer, podemos dizer que cada novo jogo é alvo de grande estudo e atenção pela sua comunidade devota e muito se pensa e discute antes do lançamento.

Então, para iniciar o debate ou o estudo em redor da nova aventura que vai decorrer na Revolução Americana no Século XVIII, na qual temos Ratohnhaké:ton como protagonista, que mais tarde vai adotar o nome de Connor, vamos olhar para o trailer de apresentação e ver que tipo de informações nos dá sobre o que esperar do jogo final e que tipo de direção a equipa de desenvolvimento está a adotar para o novo Assassin's Creed.

Por breves instantes vemos uma cena noturna na qual Connor permanece de pé no meio de uma floresta enquanto neva e lanternas surgem à distância. Connor saca imediatamente do seu machado Tomahawk e aqui temos algo consistente em praticamente tudo o que tem sido revelado sobre o jogo, esta arma está a ser alvo de grande destaque e vai provavelmente ter grande peso e simbolismo no jogo.

Quando Connor investe sobre a patrulha de soldados Ingleses vemos o protagonista a desferir golpes que recorrem a animações novas e que conferem grande realidade e dinamismo a toda a ação. Pelo meio vamos vendo cenas diurnas que nos mostram o resultado do confronto e temos outro elemento curioso, os lobos que chegam e começam a alimentar-se dos cadáveres. Isto pode ser um indicador que a vida animal vai ter um papel importante nas mecânicas de gameplay, tal como sugerido em algumas imagens reveladas.







O trailer começa com uma vista panorâmica do Mohawk Valley e aqui o que temos a retirar é que este é mesmo um local real, nos arredores do estado de Nova Iorque. Na altura em que o jogo decorre, podemos ver que os eventos aqui mostrados decorrem em 1777 (o jogo vai começar em 1753 e terminar em 1783) este era um ponto estratégico de alta importância em termos políticos, militares e económicos, daí se tornar compreensível o confronto em larga escala que vemos decorrer no trailer. Este era também um local habitado por nativos Americanos o que nos leva também a ponderar se não será este o local de nascença de Connor pois ele pertence à tribo Mohawk.

Outro elemento de grande importância nestes primeiros segundos do trailer é a águia que vemos a voar pelo vale. Este elemento em si está carregado de simbolismo pois a águia está associada aos Assassinos da série mas também é um dos maiores símbolos da nação Norte Americana, assim como uma espécie sagrada para as tribos indígenas.

Quando a águia desaparece e a cena passa para uma bandeira Inglesa caída no meio da neve, vemos um chapéu a voar com o vento e nele podemos ver uma falha não normal, pelo menos na realidade mas já bem tradicional no Animus. Isto indica-nos claramente que, como se já não soubesse-mos, tudo isto está a decorrer na máquina que nos permite conhecer as experiências vividas por antepassados dos Assassinos.

De volta ao confronto noturno, Connor desfere golpes violentos cujas animações surpreendem pelo seu realismo e pela novidade em si dentro da série, transparecem um enquadramento de maior brutalidade. Por um lado temos uma pequena sugestão que vamos ter execuções diversas e violentas enquanto por outro ficamos intrigados pela ausência da Hidden Blade pois Connor combina com graciosidade uma pequena adaga e o machado mas não usa a emblemática arma da série. Será que a Ubisoft está a brincar com os fãs e com a sua curiosidade?

Connor continua o seu ataque e voa para executar um soldado Inglês montado num cavalo. Toda esta cena parece servir para mostrar algo mais que uma cena cheia de estilo, parece querer mostrar um tom mais violento, mais sombrio, que estará ligado à personalidade do personagem. Afinal de contas Connor tem um passado violento e a vingança é um dos seus grandes motivadores, algo que o seu sorriso sádico demonstra quando retira o machado da vítima.



Um título que parecia da Vanillaware apareceu durante a conferência da Sony na E3 2011 na line-up do PlayStation Vita. E, de fato, era da produtora.

Dragon's Crown é um novo jogo tanto para o PlayStation Vita quanto para o PlayStation 3, e será publicado pela Ignition Entertainment com um lançamento previsto para 2012.

O game terá um multiplayer com seus gráficos 2D em alta definição. Até quatro pessoas podem jogar online em dungeons, fazendo quests e progredindo na história.

Isso permite que os jogadores evoluam seu personagem coletando itens, tesouros e armas das dungeons. Ao que tudo indica, existirá multiplayer "entre plataformas", no caso, PS3 e Vita.

Os boatos foram se espalhando que a Dragon's Crown, Vanillware's um RPG de ação, poderia ter sido cancelada após Amazon retirado o jogo na pré-venda. O ilustrador Shigatake de Vanillaware, postou no Twitter desmintindo a especulação.

Shigatake disse que, pessoalmente, não posso dizer muito, mas disse que "No que diz respeito Dragon's Crown, apesar de especulações e rumores estamos fazendo o impossivel para termina-lo, aida esse ano. Por favor, aguarde pacientemente por alguns anúncios futuros."

Um dos jogos que a PSVita e a PS3 vão receber já estava previsto para a última consola da SEGA, a Dreamcast.

Dragon's Crown era um dos jogos que devia ter sido lançado nessa consola, mas por vários motivos a Vanillaware não pôde publicá-lo como estava previsto.

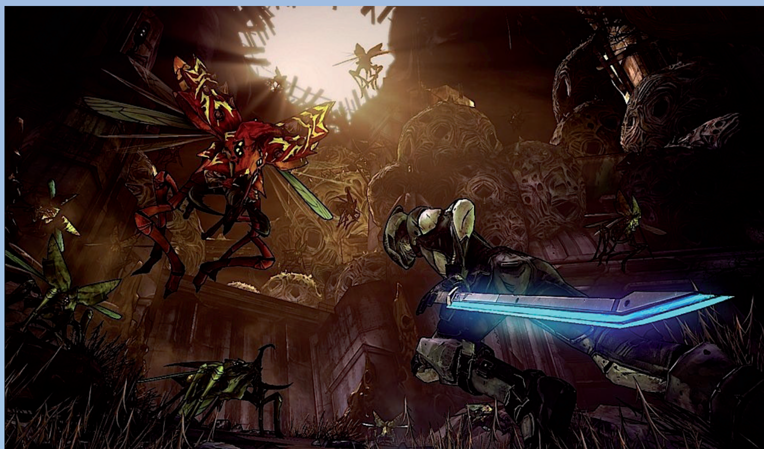
Segundo a produtora o sucessor espiritual de Princess Crwon esperou que se terminasse outro projecto antes de ver a luz do dia. E esperou tanto que acabou por ser um jogo para PS3 e PS Vita, uma vez que a companhia dedicou-se a desenvolver Muramasa na Wii.

Dragon's Crown é um RPG que se foca principalmente no modo cooperativo para até 4 pessoas. O jogo conta com gráficos semelhantes a Odin Sphere.


House Games
PRESS START

BORDERLANDS 2





Borderlands 2 terá um mundo ainda maior para explorarem. Jeramy Cooke, diretor da arte, revelou numa entrevista com o Destructoid que aumentaram Pandora em cerca de um terço.

Para além de terem um mundo maior para explorar, na sequela haverá ambientes diferentes como árvores e relva, gelo e vulcões, e todos eles estarão ligados.

"Quando estás a ver o topo da barragem na demo, olhas para sul e vês os desertos, e olhas para o outro lado, vais ver os baldios congelados. Está tudo completamente ligado," disse Cooke.

Ainda falta um bom bocado para o lançamento de Boderlands 2, mas já promete ser uma sequela digna do primeiro.

Borderlands 2, que chega aos Estados Unidos em 18 de setembro para PC, Xbox 360 e PS3, sairá com duas edições especiais.

A mais barata, The Deluxe Vault Hunter's Collector's Edition, de US$ 99,99, trará uma cópia do jogo, um bobblehead (aquele bonequinho que balança a cabeça) de Marus Kincaid, livro de arte com capa dura, adesivos, um mapa de Pandora e códigos para o download de uma história em quadrinhos digital e conteúdos extras para o jogo.

Já a The Ultimate Loot Chest Limited Edition sairá por US$ 149,99 e virá com todo o conteúdo do pacote anterior, mais uma réplica de um dos baús vermelhos encontrados em Pandora, uma case, um conjunto de litografias, mapa em tecido, conjunto de notas do Sir Hammerlock e um certificado de autenticidade numerado.

Combinando invenção e evolução, Borderlands 2 apresenta novos personagens, habilidades, ambientes, inimigos, armas e equipamentos, que se reúnem nesta história ambiciosa.

Os jogadores revelarão segredos e descubrirão mistérios do universo de Borderlands, onde eles se aventurarão nas novas áreas inesploradas de Pandora.

Os jogadores receberam o jogo da Gearbox de braços abertos, sendo louvado pelo seu modo cooperativo divertido, mas como qualquer outro jogo, tinha alguns problemas.

Os problemas mais comuns eram a conversa por chat e a framerate, aspetos que Matt Charles, produtor da sequela, promete corrigir. Charles respondeu a um dos fãs no Twitter que a conversa por chat está a ser trabalhada para que "funcione para todos no lançamento", assim como a framerate, que terá um melhor comportamento que no original.




TOM CLANCY'S
GHOST RECON
FUTURE SOLDIER


EUROGAMER




GAMERSYDE

O aguardado jogo Ghost Recon: Future Soldier acaba de receber sua primeira análise e faz bonito logo de cara.

Ghost Recon: Future Soldier é que se trata de um jogo bastante sólido e muito semelhante na mecânica com os dois jogos anteriores da série Ghost Recon nos consoles. Apesar disso, Future Soldier tem muitas novidades e diferenciais que fazem dele uma experiência totalmente renovada.

A começar pelo sistema de stealth que foi introduzido na série, permitindo ao jogador usar um sistema de camuflagem para ficar invisível e assim poder se infiltrar com facilidade nas linhas inimigas. Está disponível também um recurso chamado Sync Shot que permite definir definir alvos para que os membros da sua equipe façam disparos sincronizados afim de neutralizar os inimigos sem o risco de alertar os demais.

Já na parte técnica o jogo cumpre o seu papel mostrando gráficos de alta qualidade porém nada de extraordinário ou que já não se tenha visto em jogos atuais. A parte sonora é excelente com efeitos de tiro e explosões de alta fidelidade, além de uma trilha sonora muito bem produzida e que se faz presente nos momentos certos da ação.

Por falar em membros da equipe, um dos pontos fortes do jogo está justamente na inteligência artificial (IA) dos seus companheiros que se comportam de forma realista, sempre procurando se proteger dos tiros inimigos e sendo agressivos nos momentos certos. O que vale também para os inimigos que possuem uma "inteligência" bastante apurada. Haverá momentos em que você irá questionar se está jogando contra "bots" ou com pessoas de verdade, tamanha qualidade da IA do jogo.

Outro ponto forte do jogo é a vasta quantidade de customizações. É possível customizar todas as partes das armas, mudando tipo de tambor, acrescentando silenciadores, colocando miras a laser, e muitas outras coisas para se adequar ao seu estilo de jogo.

A campanha do game conta com 14 missões diferentes durando entre 12 e 14 horas. O título ainda traz multiplayer competitivo para até 16 jogadores, oferecendo diversos mapas e modalidades, como Team Deathmatch, Capture the Flag e outras que devem ser anunciadas em breve. Há ainda modo cooperativo em tela dividida ou online e inclusão do recurso Link-Up, que permite a troca de habilidades em tempo real.

O jogador pode optar por qualquer uma das quatro classes disponibilizadas pelo game: Recon, Engineer, Commander e Sniper. Cada uma delas é equipada com uma variedade de armamento altamente tecnológico pertinente às suas necessidades. Os Recons podem se camuflar, enquanto os Engineers conseguem desabilitar aparelhos eletrônicos e controlar robôs de combate. Já os Commanders possuem armas que se adaptam aos conflitos, e os Snipers são especializados em disparos à longa distância.



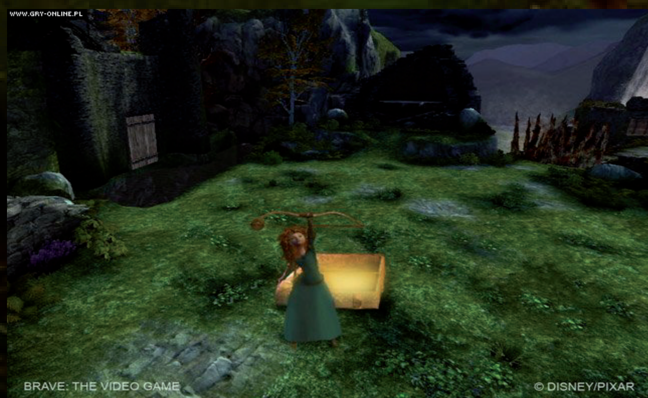
Disney · PIXAR BRAVE THE VIDEO GAME

Os jogadores podem jogar como Mérida, um perito arqueiro e heroína, e nas versões de console, os jogadores podem também jogar como outros personagens divertidos do filme. In addition, they will be able to go on quests through a magical world and solve puzzles to uncover secrets. Além disso, eles serão capazes de ir em missões através de um mundo mágico e resolver enigmas para desvendar os segredos.



As versões para console de "Brave: The Video Game" oferecem uma variedade de jogabilidade, incluindo single-player, co-op para a família e amigos, e um modo de urso especial, onde os jogadores serão capazes de jogar como um urso. Several new opponents created exclusively for the game will challenge the player throughout the experience, culminating with an ultimate boss battle to complete the adventure. Vários novos adversários criados exclusivamente para o jogo vai desafiar o jogador ao longo da experiência, culminando com uma batalha contra um boss final para completar a aventura.

"Brave: The Video Game" lança Verão 2012 para PlayStation ® 3 computer entertainment system, Xbox do jogo de vídeo de 360 e sistema de entretenimento da Microsoft, Wii ™, Nintendo DS ™ e Windows PC / MAC.






House
Games
PRESS START

Anarchy Reigns traz exatamente o que o nome sugere: o mais completo caos instalado em uma arena tão hostil quanto pitoresca, na qual vários personagens potencialmente lunáticos e armados até os dentes digladiam no melhor estilo MadWorld. A propósito, alguns deles são mesmo remanescentes do título mais sanguinolento jamais lançado para o Wii.

Estritamente falando, Anarchy Reigns poderia ser descrito como um jogo de pancadaria online em terceira pessoa. E o cenário é tão clichê quanto convidativo: um mundo pós-apocalíptico — repleto, portanto, construções em ruínas e destroços que facilmente se transformam em armas nas mãos certas.

Anarchy Reigns traz uma turba de personagens mais ou menos humana, dependendo do nível de nanotecnologia utilizada para modificar seus corpos. Alguns aqui já são velhos conhecidos dos adeptos da sanguinolência de Mad World, enquanto outros fazem seu primeiro aporte no mundo dos games. Vale aqui um destaque para Jack Cayman, para a idiossincrática Mathilda e para o novato Zero — um ninja que possui um par de katanas com nomes próprios.

A jogabilidade é clássica, embora não por isso menos interessante. Os combos são disparados através de sequências simples compostas por ataques leves, pesados e agarrões. Para tornar a coisa toda ainda mais fluida, há um comando para travar a mira nos oponentes — quer dizer, é só sair apertando botões o mais rápido que você puder. Mas é claro, cada personagem possui ainda uma gama de ataques exclusivos; uma mistura potencialmente destruidora entre armamento pesado e pancadaria pura.

ANARCHY REIGNS™

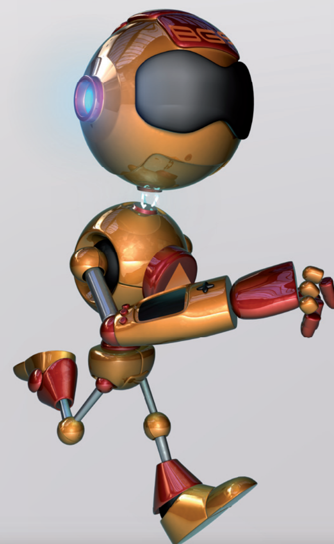


RIDGE RACER™
UNBOUNDED



A Maior Feira

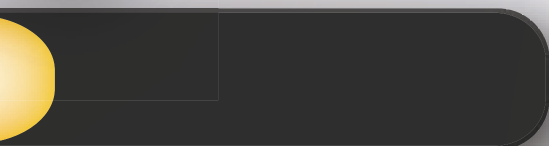
da América Latina ch



LOADIN

www.brasilgameshow.com.br
facebook.com/brasilgameshow

de Games
ega a São Paulo



G ...

11, 12, 13 e 14 de outubro

EXPO CENTER NORTE
CENTRO DE EXPOSIÇÕES E CONVENÇÕES

BGS
BRASIL GAME SHOW



SESSAO



RETRO



A Capcom faz sua estréia no Dreamcast, com a produção de um inovador e caprichado jogo que vai agradar a galera que curte games de luta com muita pauleira e qualidades gráficas de primeira.

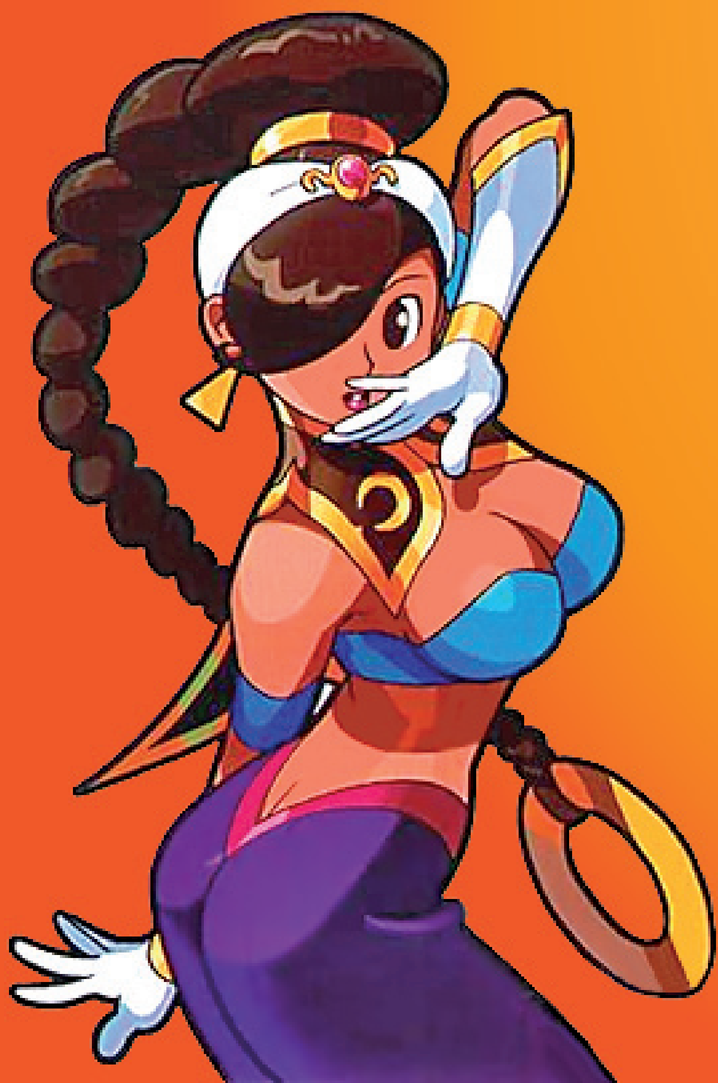
Em Power Stone, para entrar na briga você pode optar entre oito lutadores e diversos modos de disputa, todos com muita ação e movimentação pelos cenários, que aliás, estão do estilo!!!!

O sistema do jogo é inovador com a possibilidade de livre acesso dos personagens por todo o cenário. Meu, facilita pra caramba poder fugir do adversário em momentos de necessidade e principalmente ter a possibilidade de pegar diversos itens espalhados no local, que dependendo de sua rapidez e esperteza, lhe transformam em um super lutador, quase invencível!!!!!!

A Capcom estreou com o pé direito na produção de jogos para o Dreamcast, e se você olhar a Seção Mundo dos Games, verá que a empresa está preparando outras excelentes produções para o console da Sega.!

Corria o ano de 1999 quando os salões de arcada receberam um jogo que fez furor naquele meio. Contrariando as tendências dos jogos de luta, rígidos e onde longas combinações de botões ditavam os vencedores, Power Stone trouxe consigo uma jogabilidade que tinha tanto de simples como de cativante.

Em primeiro lugar, há que frisar que, mesmo nos dias que correm, não existem muitos títulos que vão beber ao conceito de Power Stone. Este foi o primeiro jogo a largar de vez o scroll lateral e a atirar os jogadores para arenas 3D onde nos podemos movimentar à vontade.



POWER STONE


PLAYER SELECT
FALCON
10


NEW CHALLENGER
PRESS START BUTTON
PRESS START BUTTON
PRESS START BUTTON
FALCON
AYAME
GUNROCK
RYOMA
WANG-TANG
GALUDA
ROUGE
JACK
PETE
JULIA
GOURMAND
ACCEL
EmuLegion


NEW CHALLENGER
ENEMY
ENEMY
1000G
1P
ACCEL
2P
GOURMAND
3P
GALUDA
4P
EmuLegion





Primeiro game da série para o PlayStation 2 tem sete modos diferentes de batalha.

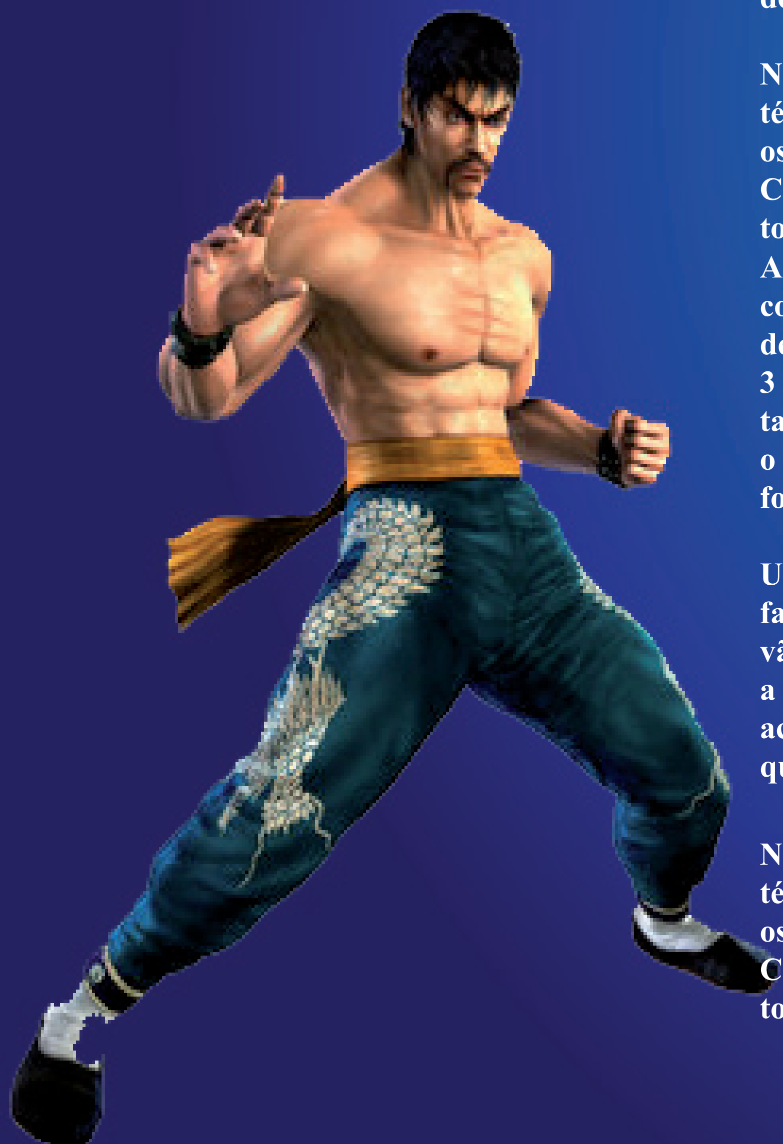
Tekken Tag Tournament é um dos jogos mais bonitos já lançados para PlayStation 2. Os gráficos são vibrantes e os personagem tiveram tratamento excepcional, que resultou em criaturas quase perfeitas.

Ao todo são sete diferentes modos de batalha. Se você tiver boa performance, vai destravando outros heróis e vilões para entrarem na briga. Para os saudosistas a boa é que há personagens de todos os Tekken.

No mais, o jogo não tem frescura. É excelência técnica misturada com simplicidade. Você escolhe os lutadores, dá o sangue e que vença o melhor. Cada um dos valentões tem trejeitos e movimentos diferentes.

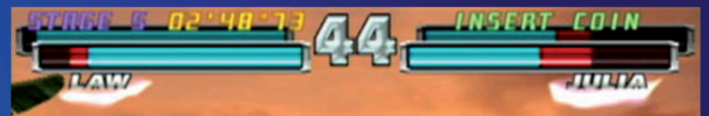
As melhorias são mais visíveis nos quesitos gráficos e música, ambos com mais detalhes e qualidade. Agora são 39 lutadores das séries anteriores e 3 novos exclusivos de Tekken Tag. O mais importante é o sistema Tag, o qual dá nome ao game: o jogador pode combinar dois personagens para formar combos especiais.

Um minigame chamado Tekken Bowl é um dos fatos mais curiosos. Os personagens, literalmente, vão jogar boliche na maior paródia já feita com a série. Os lutadores têm habilidades variadas de acordo com as suas particularidades. O detalhe é que os pinos são estátuas de Heihachi!



No mais, o jogo não tem frescura. É excelência técnica misturada com simplicidade. Você escolhe os lutadores, dá o sangue e que vença o melhor. Cada um dos valentões tem trejeitos e movimentos diferentes.

TEKKEN TAG TOURNAMENT

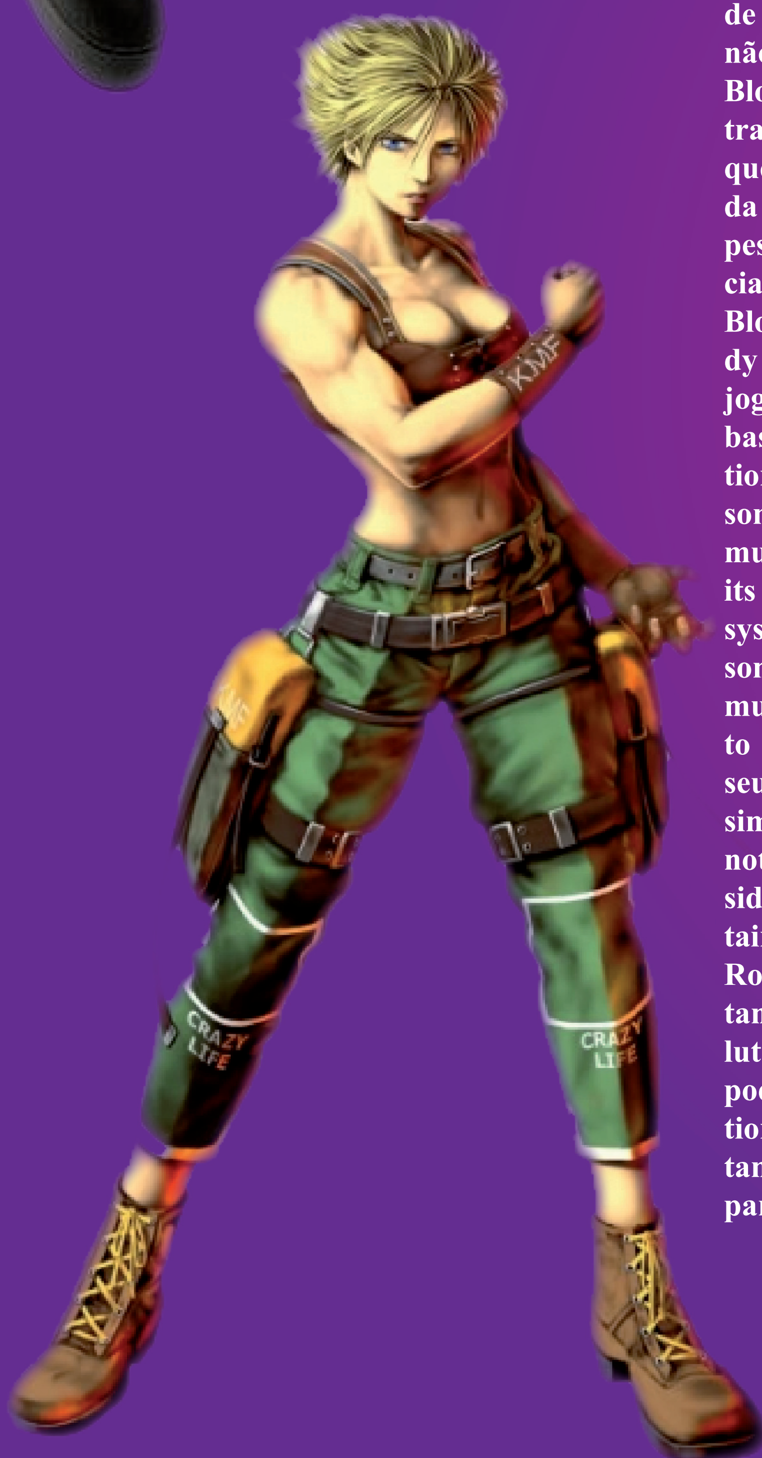












Lutadores com capacidade de se transformar em animais humanóides ganham novo game.

Como se a idéia de bater nas pessoas acima de usar exageradas artes marciais, combos não eram o suficiente de um empate, os jogos Bloody Roar também permitem que você se transformar em animais antropomórficos que, de acordo com os jogos 'ficção, são ainda melhores do que as pessoas a bater nas pessoas até usando exageradas artes marciais, combos. The fourth game in the series, Bloody Roar: Primal Fury, is based on Bloody Roar 3 for the PlayStation 2. O quarto jogo da série Roar, Bloody: Fury Primal, é baseado em Bloody Roar 3 para o PlayStation 2. It adds a couple of new characters, some new extras, much better graphics, and much faster loading times, though it retains its predecessor's rather simplistic fighting system. Ele adiciona um par de novos personagens, alguns figurantes novos, gráficos muito melhores, e os tempos de carregamento muito mais rápido, embora mantenha o seu antecessor é melhor sistema de combate simplista. Bloody Roar: Primal Fury may not be representative of the sophisticated side of the fighting game genre, but it certainly looks great, and it can be fun. Bloody Roar: Primal Fúria não pode ser representante do lado sofisticado do gênero jogo de luta, mas certamente parece ótimo, e isso pode ser divertido. It's also the first traditional fighting game for the GameCube. É também o primeiro jogo de luta tradicional para o GameCube.

BLOODY ROAR®

PRIMAL FURY









O super ninja Ryu Hayabusa acabar com as maldades praticadas por Tengu. Nevertheless, it was too late to stop the Tengu of Destruction from triggering a massive, worldwide collapse. No entanto, já era tarde demais para parar o Tengu de Destruição de provocar um colapso maciço, em todo o mundo. The collapse churns up a dense cloud that covers the entire planet in a shroud of darkness and fear. O colapso agita uma densa nuvem que cobre todo o planeta em um manto de escuridão e medo. DOATEC has gone astray, turning into the hunting grounds for power-hungry scam artists. DOATEC se extraviou, tornando-se os campos de caça para os artistas famintos de poder scam. This is when DOATEC's development department (a fortress for state-of-the-art military technology) witnesses the success of a genius. Isto é, quando o desenvolvimento DOATEC de departamento (uma fortaleza para o estado-da-arte da tecnologia militar) testemunhas o sucesso de um gênio. Following Project Alpha and Project Epsilon , the ever ambitious Dr. Na sequência do Projeto Alfa e Projeto Epsilon , o sempre ambicioso Dr. Victor Donovan completes the Omega Project, producing a new Superhuman: Genra . Victor Donovan completa o Projeto Omega, produzindo uma nova Superhuman: Genra . This man, who was once leader of the Hajin Mon ninja, is no longer human, but a force of singular and unprecedented capabilities. Este homem, que já foi líder do seg Hajin ninja, já não é humano, mas uma força de capacidades singulares e sem precedentes. A slaughterhouse has now been provided as the exclusive domain of the Omega superhuman. Um matadouro já foi fornecido como o domínio exclusivo do Omega sobre-humana. It is a realm that has come to be known as the world Combat Championship. É um reino que veio a ser conhecido como o Campeonato Combate mundo.



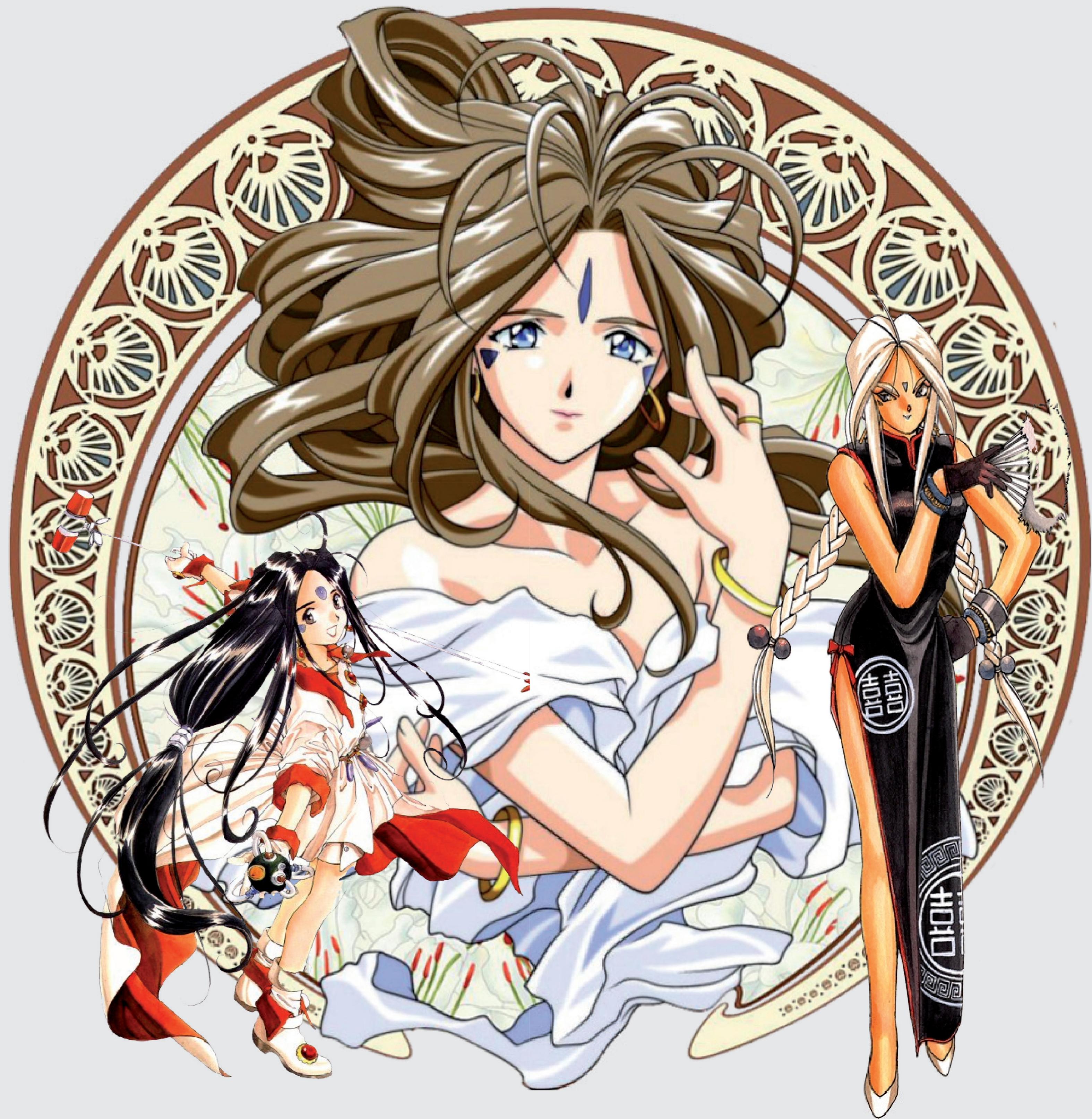
DEAD OR ALIVE 3

As versões européias e japonesas de conteúdo DOA3 característica mais como roupas extras, um modo Time Attack e uma introdução nova CG. Because of its early release, the NA version does not feature any of the above. Devido à sua rápida libertação, a versão de NA não possuem qualquer um dos acima. On June 2002, the Official Xbox Magazine provided a 'Booster Disk' for DOA3 which included all of the extra costumes released on the EU and JP versions of the game. Em Junho de 2002, a Revista Oficial Xbox forneceu um 'Disco de reforço "para DOA3 que incluiu todos os trajes extras lançados nas versões da UE e JP do jogo. It did not however contain the extra fighting moves or general game balancing tweaks that the other versions brought. Não, todavia, conter os movimentos de luta extra ou ajustes gerais do jogo de equilíbrio que as outras versões trazidas. The booster content continued to be provided with the Official Xbox Magazine demo disc from June 2002 to September 2002. O conteúdo reforço continuou a ser fornecido com o disco demo Oficial Xbox Revista de junho de 2002 a setembro de 2002. Each disc featured the same content but gave magazine buyers multiple times to acquire it. Cada disco trazia o mesmo conteúdo, mas deu os compradores de revista várias vezes para adquiri-lo.





ああっ女神さまっ



Ah! My Goddess foi transformado em anime, inicialmente como uma série de OVAs (5 episódios), sendo mais tarde lançado um filme (2000) e mais recentemente como uma série de televisão, com duas temporadas. A primeira foi ao ar em 2005, com 24 episódios e mais dois episódios de especiais e um episódio de resumo. Em 2006 foi lançada a segunda temporada e adicionado um subtítulo, intitulando-se "Aa! Megami-sama: Sorezore no Tsubasa", com uma tradução próxima a "Todos têm asas". Desta vez a série veio com 22 episódios e mais dois episódios especiais.

Em dezembro de 2007 a TBS lançou mais dois episódios especiais, em comemoração aos vinte anos do mangá. Para o segundo semestre de 2008 existia um projeto de exibição da terceira temporada, o que acabaou não se confirmando infelizmente

Com um excelente visual, Ah! My Goddess conquistou muita gente. Baseado no Mangá do mesmo nome (que por sinal ainda vem sendo escrito aos poucos), Ah! My Goddess permanece como uma das melhores comédias românticas.

Morisato Keiichi é um rapaz solitário, que mora em um dormitório só para homens. Na versão exibida nos OVAs, um dia, cuidando sozinho do dormitório, ele resolve pedir algo para comer. Entre suas tentativas, ele sem querer disca para a "Linha de Ajuda das Deusas". Na segunda versão, lançada em 2005, a confusão ocorre quando Keiichi tenta fazer uma ligação para seu senpai. O que acontece em seguida é idêntico nas duas versões: uma Deusa sai do espelho próximo - é Belldandy. Keiichi não só fica surpreso com esta fantástica entrada, como também pelo fato de ele ter direito, devido à bondade de seu coração a um pedido, qualquer pedido. É aí que fica interessante!

Keiichi, meio que brincando, diz "Eu gostaria de ter alguém como você para sempre comigo", e Belldandy aceita o pedido! Agora, Belldandy está "presa" com Keiichi pela "força suprema" por causa do pedido de Keiichi e nada pode romper essa força! Para começar, Keiichi é expulso do dormitório por ter "permitido uma mulher entrar"… Logo ela arranja um lugar para eles ficarem, e então começa o romance. Será que Belldandy ficará para sempre com Keiichi? Por que ela gosta tanto dele desde o início? E… Será que eles vão mesmo ficar sozinhos ou teremos mais personagens interessantes?

Um Anime para todos.




PS3
SONY


SONY
SELECT
START